खेल का डिजिटल होना | प्रारम्भिक बाल्यावस्था शिक्षकों की भूमिका

सिमरनजीत कौर

कोई बच्चा किस तरह के खेल में संलग्न होता है, यह उसकी उम्र से निर्धारित होता है, जैसे, एकल खेल (Solitary play), रचनात्मक खेल (Constructive play), समानान्तर खेल (Parallel play) इत्यादि। इनमें से बहुत-सी अवधारणाएँ खेल को एक सार्वभौमिक रचना के रूप में देखती हैं जो बच्चे की जैविक उम्र के अनुसार अनुमानित तरीक़ों से सामने आती हैं। मगर इस सोच में यह पहलू नदारद दिखता है कि मीडिया की नई टेक्नोलॉजी और उपकरणों, जैसे कि टैबलेट, मोबाइल फ़ोन और कम्प्यूटर की बढ़ती पहुँच से बच्चों के खेलने के मौक़ों में किस तरह बदलाव आया है।

पिछले वर्ष में, महामारी के कारण गतिशीलता पर प्रतिबन्ध लगने से, डिजिटल प्ले पारम्परिक खेल के विकल्प के रूप में मज़बूती से स्थापित हो गया है। बढ़े हुए *स्क्रीन टाइम* के कारण यह शिक्षकों और अभिभावकों के लिए एक चिन्ता का विषय भी बन गया है। हालाँकि यह चिन्ताएँ सही हैं, फिर भी डिजिटल प्ले के विचार को पूरी तरह से ख़ारिज करना बुद्धिमानी नहीं होगी। इसे हम खेल के एक अन्य रूप के तौर पर देख सकते है जिसका मज़ा बच्चे किफ़ायत के साथ उठा सकते हैं।

इस लेख में, मेरा उद्देश्य पाठकों को बच्चे के शुरुआती वर्षों में डिजिटल प्ले को एक नए और उभरते हुए खेल के रूप में परिचित कराना है। मैं डिजिटल प्ले का एक *प्राइमर* (शुरुआती हैण्डबुक) उपलब्ध कराना चाहूँगी और शुरुआती वर्षों में सीखने में इसके फ़ायदों की व्याख्या करना चाहूँगी। मैं आखिर में, डिजिटल प्ले को कक्षा और उसके बाहर बढ़ावा देने में प्रारम्भिक बाल्यावस्था के शिक्षकों की भूमिका पर खुल कर बात करूँगी। डिजिटल प्ले में बाधा उत्पन्न करने वाले डिजिटल विभाजन की क्रूर वास्तविकता और डिजिटल उपकरणों तक असमान पहुँच को ध्यान में रखते हुए, मैंने ऐसे सुझाव देने की कोशिश की है जिनमें जटिल टेक्नोलॉजी की ज़रूरत न हो।

डिजिटल प्ले और सीखना

अध्यापकों के रूप में, हमारे पास सौर मण्डल, डायनासोर या हवाई जहाज़ जैसे विषयों को समझने में रुचि रखने वाले विद्यार्थी हैं। कक्षा में सीमित समय में बहुत-सी चीज़ों को समाविष्ट करने का भार, इन खोजपूर्ण विषयों को पीछे धकेल देता है। इस तरह की स्थितियों में, टेक्नोलॉजी बच्चे को एक अलग दुनिया में जाने में सक्षम बनाने में मदद कर सकती है।

इम्मर्सिव डिजिटल प्ले, या सीधे शब्दों में कहें, तो वह खेल जो स्व-निर्देशित है, बच्चों को खेल में रहते हुए ज्ञान की अपनी खोज को पूरा करने का मौक़ा देता है। इस मान्यता पर, कि छोटे बच्चे टेक्नोलॉजी का सक्रिय उपयोग करते हैं, डिजिटल प्ले उन्हें डिजिटल खेलों, पहेलियों, ब्लॉक, *ओपन-एंडेड सैंडबॉक्स और प्रिटेंड गेम* (स्वाँग वाले खेल) के साथ जुड़ने के मौक़े भी देता है। इस तरह की गतिविधियाँ बच्चों को काल्पनिक के साथ-साथ वास्तविक जीवन की स्थितियों में पड़ने के लिए सक्षम बनाती हैं। बच्चे की सामाजिक और काल्पनिक दुनिया को जोड़ने की डिजिटल प्ले की यह क्षमता ही इसका मूल तत्व है। उपयोग किए गए ऐप्लिकेशन या उपकरण के प्रकार के आधार पर डिजिटल प्ले कई अलग-अलग प्रकार के हो सकते हैं (तालिका 1 देखें)।

जिस तरह पारम्परिक खेल सीखने में मदद करता है, उसी तरह डिजिटल प्ले भी बच्चों को दक्षताओं का एक व्यापक समूह विकसित करने में सक्षम बनाता है। लेगो फ़ाउण्डेशन (2020) द्वारा दक्षिण अफ्रीका और यूनाइटेड किंगडम के लगभग 3500 उत्तरदाताओं की मदद से किए गए एक अध्ययन में डिजिटल प्ले और सीखने के बीच सकारात्मक सम्बन्ध पाया गया। शोधकर्ताओं ने पाया कि डिजिटल प्ले के माध्यम से सीखना इच्छानुरूप और अनपेक्षित, दोनों हो सकता है। उन्होंने यह भी पाया कि ऑनलाइन गेम खेलना निम्नलिखित तरीक़ों से बच्चों के समग्र विकास में मदद करता है :

1. इससे विषय ज्ञान में वृद्धि हो सकती है जैसे कि बच्चों को गणितीय अवधारणाओं, ध्वन्यात्मक जागरूकता और शब्द-निर्माण पर खेल खेलने के अवसर मिलते हैं। ऐसे खेल खेलना, जो स्कूल पाठ्यक्रम से नज़दीकी रूप से सम्बन्धित हों, सीखने को बढ़ावा देता है।
2. कुछ खेल अन्य खिलाड़ियों को जुड़ने का मौक़ा भी देते हैं और बच्चों को ऑनलाइन और ऑफ़लाइन, दोनों तरह से अपने साथियों के साथ खेलने का विकल्प प्रदान करते हैं। यह उनके बीच सहयोग को बढ़ाता है क्योंकि वे एक सामान्य लक्ष्य या किसी समस्या के समाधान के लिए मिलकर काम करते हैं।

3. ऑनलाइन रोल-प्लेइंग गेम बच्चों को दुकानदार, किसान, शिक्षक, ब्यूटीशियन आदि कई डिजिटल अवतारों में से चुनने का विकल्प प्रदान करते हैं। इस तरह के खेल खेलने से बच्चों को जीवन के विभिन्न क्षेत्रों के लोगों के रोज़मर्रा के कार्यों और चुनौतियों को समझने में मदद मिल सकती है।

4. डिजिटल प्ले से एकाग्रता, याददाश्त और समस्या सुलझाने के कौशल में सुधार होता है और बच्चों में रचनात्मकता बढ़ती है। यह धैर्य और अपनी बारी का इन्तज़ार करने की प्रवृत्ति को बढ़ाने में भी मदद करता है।

5. एक ऐसी दुनिया जिसमे टेक्नोलॉजी एक ज़रूरी कड़ी है, डिजिटल प्ले छोटे बच्चों को डिजिटल साक्षरता का पहला पाठ प्रदान करता है, जो भविष्य में उनके लिए मददगार हो सकता है।

6. डिजिटल उपकरणों पर खेलने से बच्चों में स्वतंत्रता और अपने दम पर चीज़ों को करने की भावना भी विकसित होती है क्योंकि वे विभिन्न ऐप चलाते हैं और निर्णय लेते हैं।

ऐप्लिकेशन का चुनाव

सॉफ़्टवेयर अपडेट और नए ऐप (ऐप्लिकेशन) के आते रहने से, डिजिटल दुनिया का विस्फोटक रूप से विस्तार हो रहा है। चुनने के लिए इतने सारे विकल्पों को देखते हुए, यह स्वाभाविक है कि शिक्षकों को उपयुक्त ऐप का चयन करने में असमंजस महसूस हो। अपने विद्यार्थियों के लिए उपयुक्त ऐप्स चुनने के लिए कुछ सुझाव जो उनकी मदद कर सकते हैं :

1. यदि ऐप अत्यधिक संरचित, दोहराव वाला और प्रत्याशित है, तो सम्भावना है कि यह सीखने वालों को चुनने के लिए कम-से-कम विकल्प प्रदान करे और उनकी कल्पना को बाधित करे।

2. ऐप ऐसा हो कि वह सीखने वाले को उसमें हेर-फेर करने, खोज-बीन करने और अपनी रचनात्मकता को खुलकर इस्तेमाल करने का अवसर प्रदान करे। किसी भी ऐप को चुनने के लिए व्यावहारिक नियम यही है कि वह बच्चों को 'रचने' का मौक़ा देता हो, न कि बस 'उपभोग' करने का।

3. ऐसे ऐप्लिकेशन जो सहभागिता का मौक़ा देते हैं और एकल-उपयोगकर्ता इंटरफ़ेस तक सीमित नहीं हैं, वे बेहतर हैं क्योंकि डिजिटल स्पेस में भी दोस्तों, साथियों, परिवार के सदस्यों और शिक्षकों के साथ संवाद करना और उनसे जुड़ना उतना ही आवश्यक है जितना कि अन्यथा।

4. ऐप की डिज़ाइन, परिवेश, किरदारों और भाषा में कोई छिपे हुए पूर्वाग्रह नहीं होने चाहिए और उनसे रूढ़िवादिता को बढ़ावा नहीं मिलना चाहिए।

5. इस चिन्ता को देखते हुए कि डिजिटल प्ले में शारीरिक गतिविधि शामिल नहीं होती। आप उन ऐप का चयन कर सकते हैं जिनकी डिज़ाइन इंटरफ़ेस ऐसी हो कि उसमें किसी तरह की शारीरिक गतिविधि की आवश्यकता होती हो।

अध्यापकों की भूमिका

डिजिटल प्ले को (बच्चों से) परिचित कराने में और उसके साथ जुड़ने के दौरान शिक्षकों को कई भूमिकाएँ निभानी पड़ती हैं। इनमें से एक भूमिका एक ऐसे सुगमकर्ता की हो सकती है जो बच्चों को डिजिटल रूप से खेलने के लिए तकनीकी संसाधन और स्थान प्रदान करता है। या उनकी भूमिका एक अनुदेशक की हो सकती है जो बच्चों को किसी विशिष्ट कार्य को करने की आवश्यकता होने पर उन्हें सीधे निर्देश देता है। यह भूमिका किसी ऐसे सहायक की भी हो सकती है जो बच्चों के ऑनलाइन खेलने के दौरान उन्हें प्रोत्साहन और प्रतिक्रिया देता हो। भूमिका जो भी हो, पहला और शायद सबसे ज़रूरी क़दम है कि आप (शिक्षक) टेक्नोलॉजी से दोस्ती करें और उसकी पड़ताल में सक्रिय रुचि लें। यह ज़रूरी है कि किसी ऐप/गेम को शिक्षार्थियों के सामने रखने से पहले शिक्षक उसकी अच्छी तरह से छानबीन करें।

उनकी भूमिका यह भी है कि समय और संसाधनों की उपलब्धता के आधार पर विद्यार्थियों को जोड़ों में, समूहों में या अकेले खेलने के लिए प्रोत्साहित करें। सबसे ज़रूरी बात कि, विद्यार्थियों से ऑनलाइन दुनिया में सुरक्षित रहने के बारे में बात करें और किसी भी नए ऐप को डाउनलोड करने से पहले हमेशा किसी वयस्क के साथ चर्चा करने को कहें। शिक्षकों को इसे ऐसे मौक़े के रूप में भी देखना चाहिए जहाँ वे बच्चों के माता-पिता को इस बारे में शिक्षित करें, उन्हें सहयोग दें कि वे अपने बच्चों के साथ टेक्नोलॉजी का इस्तेमाल उनके विकास व उनकी परिस्थिति के लिए उपयुक्त तरीक़ों से कर सकें। टेक्नोलॉजी अब हमारे जीवन का एक अभिन्न हिस्सा बन गया है और इसलिए यह बेहतर होगा कि डिजिटल प्ले वह पहला क़दम हो जिसके माध्यम से हमारे बच्चे टेक्नोलॉजी को अपनाने की तरफ बढ़ें।

तालिका-1 : डिजिटल प्ले के प्रकार

प्रकार	विवरण
खोजपूर्ण	ये ऐसे खेल हैं जहाँ डिजिटल उपकरणों के उपयोग द्वारा बच्चों को खोज करने, प्रयोग करने और समस्या-समाधान के प्रत्यक्ष अनुभव हासिल होते हैं और इससे उन्हें इन उपकरणों का उपयोग करने में और अधिक आत्मविश्वास मिलता है। विद्यार्थियों को उनके परिवेश की तस्वीरें लेने के लिए स्मार्टफ़ोन या टैबलेट देना खोजपूर्ण डिजिटल प्ले का एक तरीक़ा हो सकता है।
कल्पनाशील	बच्चों को किसी ऐसे विषय या टॉपिक से परिचित कराने के लिए डिजिटल उपकरणों को शामिल करना जो उन्होंने पहले अनुभव नहीं किया है। उदाहरण के लिए, बच्चों की कल्पना जगाने के लिए छवियों को 3D (Google पर मुफ़्त में उपलब्ध) में देखने में मदद करना या उन्हें किसी ऐप में दी गई परिस्थिति को उसके अन्त तक ले जाने देना।
खेल-आधारित	विज्ञान, गणित, साक्षरता और भाषा जैसे विभिन्न विषयों से सम्बद्ध खेल या ऐप विषय-आधारित शिक्षा के साथ ही आलोचनात्मक सोच और समस्याओं का समाधान करने के कौशलों को बढ़ावा देते हैं।
रचनात्मक	विद्यार्थियों को ऐसे ऐप के साथ जुड़ने के अवसर मिलते हैं जो उन्हें डिजिटल आर्टवर्क, ड्रॉइंग या फ़िल्म बनाने का मौक़ा देते हैं। इन्हें विद्यार्थियों के पोर्टफ़ोलियो का हिस्सा बनाया जा सकता है और इससे उनके सामाजिक-भावनात्मक विकास को बढ़ावा मिल सकता है।

तालिका-2 : कुछ गेम/ऐप के सुझाव

प्रमुख विकास क्षेत्र	सुझाव
खेल-आधारित सीखना	प्रारम्भिक शिक्षा के लिए बने भारतीय ऐप, कुटुकी के भीतर क्षेत्रीय भाषाओं में कई विषयों को शामिल किया गया है। विद्यार्थियों के समक्ष प्रोग्रामिंग, टीम वर्क और समस्या-समाधान के मूल सिद्धान्तों को स्पष्ट करने के लिए आप माइनक्राफ़्ट और स्क्रैच जैसे लोकप्रिय विकल्पों को भी चुन सकते है।
रचनात्मक डिजिटल प्ले	माइक्रोसॉफ़्ट फ़्रेश पेंट और स्कैचेज़, बच्चों के लिए ऑनलाइन चित्र बनाने, स्केच करने या फिर डूडल बनाने के लिए उपलब्ध मुफ़्त ऐप हैं। फ़ोटो एडिटिंग के लिए, पिक्सलर फ़ोटो एडिटर ने बच्चों के लिए अपनी तस्वीरों को एडिट करने के लिए इमेज टूल पहले से ही लोड किए हुए हैं।
विविधता	बच्चों को शरणार्थियों और विविधता जैसे विषयों से परिचित कराने के लिए, अवर ग्लोबल किड्स, अगेंस्ट ऑल ऑड्स, डारफ़ुर इज़ डाइंग जैसे ऐप उपयोगी हैं।
डिजिटल स्टोरीटेलिंग	मोनाश विश्वविद्यालय में, लॉरिएट प्रोफ़ेसर मर्लिन फ़्लीयर द्वारा विकसित, *कॉन्सेप्चुअल प्लेवर्ल्ड* शिक्षकों को किसी बच्चों की किताब या किसी परिकथा से प्रेरित काल्पनिक परिदृश्य विकसित करने में मदद करता है ताकि बच्चे काल्पनिक यात्राओं पर जा सकें और खेल-खेल में चुनौतियों का समाधान कर सकें।

References

Marsh et al. 2020. Children, Technology and Play. Billund, Denmark: The LEGO Foundation. https://www.legofoundation.com/media/2965/children-tech-and-play_full-report.pdf



सिमरनजीत कौर कनाडा के ऑन्टेरियो राज्य के सेंट कैथरीन्स शहर में स्थित ब्रॉक विश्वविद्यालय के शिक्षा विभाग में डॉक्टरेट की छात्रा हैं। उनकी रुचि के क्षेत्रों में तकनीकी-साक्षरता, नई मीडिया तकनीकें और बहुसाक्षरता शामिल हैं। उनसे simranjeet.kaur@broku.ca पर सम्पर्क किया जा सकता है। **अनुवाद :** सिमरन साध